



SPELLBOUND

You are Magic Knight in the first of a new generation of arcade/adventure style games, using a unique window menu system.



**C64/128
MAD 9**



SPELLBOUND

C64/128



MASTERTRONIC'S ADDED DIMENSION

THE GAME

MAD GAMES PRESENTS "SPELLBOUND"

The first in a new generation of arcade adventure style games using a unique window menu system.

All command choices can be made by moving a pointing finger to the required choice on a menu, then selecting it by pressing space or fire. In this way quite complex commands can be built up easily using only three keys.

When this program loads it is set up for keyboard or joystick, change this using H and B to move the finger and press space when it points to the option, that you wish to use. The fire button can then be used to select your menu choice.

You are a Magic Knight, the hero of Finders Keepers. Your tutor Gimbal the Wizard has been trying out some very old spells to make his rice pudding taste nicer, unfortunately the scribes who translated the spells from very ancient English to slightly ancient English made some mistakes with the wording and Gimbal is in trouble.

The spell sent Gimbal to the mythical Castle of Karn and dragged seven other people with him. As Gimbal becomes trapped he projects a last faint message back to you across the time stream. I've taught you enough to rescue us all. Magic Knight, you are our only hope!!

Clue: Red Herrings may be useful.

CONTROLS:

- Joystick in port 2. Fire button to Command menu/Choose option. or Keys:
- H - Finger Up (in menu) player jump (in actual gameplay).
- B - Finger down (in menu).
- C - Player left.
- SHIFT - Player right.
- SPACE - Command menu/Choose option.
- F1 - Return to main menu.

LOADING INSTRUCTIONS

Hold down SHIFT and press RUN/STOP

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic. All rights reserved.

© Mastertronic Limited 1985

Made in Great Britain
Design & Artwork: Ward & Phipps Ltd, London.

5 012967 110031

INSTRUCCIONES DE CARGA

Mantenez la presión que SHIFT y apriete RUN/STOP

El primer paso de una nueva generación de juegos de aventura es el acceso a través de un sistema único de mando a teclas.

Todas las comandos pueden ser chapeados en cualquier momento sobre la zona de juego, pero en la selección de un comando se debe de especificar. De esta forma, el sistema de selección de comandos es más completo a la vez de más sencillo.

Cuando el programa es cargado, el juego se inicia automáticamente. Para utilizar una muestra de comandos, presione el botón A o Z para desplazar el cursor y apriete sobre la barra de desplazamiento hasta el comando que desea utilizar. Los comandos se ejecutan al pulsar el botón de la zona de juego.

Una vez que el jugador ha pulsado el botón de la zona de juego, el juego se ejecutará. Si el jugador quiere salir, presione el botón de la zona de juego. Si el jugador quiere salir, presione el botón de la zona de juego.

Los comandos se ejecutan al pulsar el botón de la zona de juego. Si el jugador quiere salir, presione el botón de la zona de juego. Si el jugador quiere salir, presione el botón de la zona de juego.

Un indicio de los comandos se puede ver en la zona de juego.

COMANDOS

Mantente de comando en la zona de juego. Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

H - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

C - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

SHIFT - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

SPACE - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

F1 - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

F2 - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Primero RUN/STOP apriete SHIFT mientras tanto.

El primer paso de una nueva generación de juegos de aventura es el acceso a través de un sistema único de mando a teclas.

Todas las comandos pueden ser chapeados en cualquier momento sobre la zona de juego, pero en la selección de un comando se debe de especificar. De esta forma, el sistema de selección de comandos es más completo a la vez de más sencillo.

Cuando el programa es cargado, el juego se inicia automáticamente. Para utilizar una muestra de comandos, presione el botón A o Z para desplazar el cursor y apriete sobre la barra de desplazamiento hasta el comando que desea utilizar. Los comandos se ejecutan al pulsar el botón de la zona de juego.

Una vez que el jugador ha pulsado el botón de la zona de juego, el juego se ejecutará. Si el jugador quiere salir, presione el botón de la zona de juego. Si el jugador quiere salir, presione el botón de la zona de juego.

Los comandos se ejecutan al pulsar el botón de la zona de juego. Si el jugador quiere salir, presione el botón de la zona de juego. Si el jugador quiere salir, presione el botón de la zona de juego.

Un indicio de los comandos se puede ver en la zona de juego.

MANDOS

Mantente de mando en la zona de juego. Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

H - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

C - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

SHIFT - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

SPACE - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

F1 - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

F2 - Botón de la zona de juego para salir de la zona de juego.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Mantene premuto SHIFT e premi RUN/STOP

Il primo passo di una nuova generazione di giochi di avventura è stato un nuovo sistema di comandi a tastiera. Movendo un indicio del menu si può scegliere il comando desiderato, e schiacciando poi "spazio" o "F1" si confermerà la scelta. In questo modo si possono determinare dei comandi abbastanza complicati senza troppi tasti.

Quando questo programma viene caricato è adatto per l'uso con tastiera. Per poter usare la barra di comando, bisogna usare A o Z per spostare l'indice e schiacciare "spazio" o "F1" per determinare la scelta sul menu.

Siete un Cavaliere Magico? Era di "Die Carca, brava". Il vostro maestro, Gendol il Mago ha provato degli esperimenti antichi per far sì che il suo budino di rito abbia un sapore migliore, chiaramente non ha trasformato il cibo in qualcosa di altro, e Gendol è nel guaio.

I ricercatori hanno mandato Gendol nel misterico Castello di Karn a fare portiere anche altre sette persone insieme a lui. Questo Gendol capace di essere in trappola, si rivela un ottimo messaggio. Ti ha insegnato abbastanza per essere in grado di salvare il Cavaliere Magico, se l'ultima volta spererai!

Indizio: Sarete che creare delle palle false per distruggere l'altare degli animali.

COMANDI

Barra di comando in pos. 2. Premere "F1" per il menu di controllo/Scelta dello spazio, oppure testi.

H - indice in alto (nel menu il giocatore salta (dovendo la partita)

B - indice in basso (nel menu)

C - Giocatore a sinistra

SHIFT - Giocatore a destra

SPACE - Menu di controllo/Scelta spazio

F1 - Ritornare al menu principale

LADENWEISUNG SHIFT und zugleich RUN/STOP drücken.)

Das erste in einer neuen Serie von Abenteuerprogrammen mit dem fantastischen Fantasy-System. Alle Befehle lassen sich einstellen, indem man mit einem Zeigefinger auf den Menü-Button und dann die Taste oder den Funktionsknopf betätigt. So lassen sich komplizierte Befehlsketten mit nur drei Tasten erstellen.

Das Programm wird zunächst für Tastatur spielen. Wie mit Joystick spielen will, braucht man die A und Z des Zeigefingers zu führen, um es auf den entsprechenden Joystick-Button und dann die Taste oder den Funktionsknopf betätigen. Das Menüwahl kann danach über den Funktionsknopf erfolgen.

Die Welt der Wunderwelt, die Welt von Fingerglück. Der Lehrer, der Zauberei Gendol hat versucht, mit ein paar sternenhaften Zaubersprüchen seinen Mitschüler zu machen. Leider haben die Schreier bei der Übersetzung der Zaubersprüche aus ganz altem Deutsch in ziemlich altes Deutsch Fehler gemacht, und Gendol hat Probleme.

Der Spruch hat Gendol in die sagenhafte Burg Karn versetzt, und mit ihm sieben erschuldete Andere. Im letzten Moment kann Gendol über den Zauberstein hinweg eine schwache Botschaft an dich ablesen: "Du hast genug von mir gelernt, um eine alte zu retten. Wunderwelt. Die Welt unsere einzige Hoffnung!"

Top: Rückblicke und keine schlechte Idee!

STEUERUNG

Joystick mit Auszug Z verbinden. Um Menü abzurufen oder Daten einzugeben, Funktionsknopf betätigen oder über Tastatur.

H - Finger aufwärts (im Menü) Spieler springen (im Spiel)

B - Finger abwärts (im Menü)

C - Spieler links

SHIFT - Spieler rechts

SPACE - Menü abrufen/Daten eingeben

F1 - zum Hauptmenü zurückkehren

